

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan merupakan sebuah jembatan untuk mengentas kemiskinan dan meraih kesejahteraan hidup yang lebih baik.

Pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda. Pengangkatan manusia ke taraf insani yang disebut mendidik. Pendidikan menengah terdiri dari pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan.

Pendidikan menengah kejuruan diselenggarakan untuk memasuki lapangan kerja atau mengikuti pendidikan keprofesian pada tingkat yang lebih tinggi. Pendidikan kejuruan menghasilkan sumber daya manusia yang dibutuhkan oleh kalangan industri dengan keahlian yang sesuai di bidangnya. Namun pada kenyataannya, masih banyak output sekolah menengah kejuruan yang masih menganggur dan tidak terserap oleh industri. Sehingga, hasil yang dicetak oleh sekolah menengah kejuruan belum dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan tuntutan industri.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai unsur-unsur tujuan/sasaran pendidikan, peserta didik, pengelola pendidikan, struktur/jenjang,

kurikulum dan peralatan/fasilitas. Setiap unsur dalam sistem pendidikan ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Kelemahan salah satu unsur dalam sistem tersebut akan mempengaruhi seluruh sistem pendidikan itu. Dalam usaha mengembangkan sistem pendidikan, setiap unsur pokok dalam sistem pendidikan harus mendapatkan perhatian dan pengembangan yang utama.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Depok merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang memiliki jurusan pariwisata dengan program keahlian busana butik yang membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan di bidang busana. Pada program keahlian tata busana di SMKN 1 Depok terdapat beberapa mata pelajaran yang harus di tempuh oleh peserta didik salah satunya adalah teknologi menjahit.

Mata pelajaran teknologi menjahit adalah mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa kelas X tata busana SMKN 1 Depok. Pada mata pelajaran teknologi menjahit terdapat salah satu kompetensi dasar yang perlu dicapai yaitu membuat belahan dalam suatu produk, yaitu pembuatan belahan golbi. Diperlukan usaha

bersama antara guru dan peserta didik agar dapat mencapai hasil yang terbaik dan mencapai kompetensi yang ditentukan.

Berdasarkan observasi proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran teknologi menjahit di kelas X, guru mendemonstrasikan langkah demi langkah prosedur kerja dengan bantuan media *jobsheet*, *hand out* dan juga papan tulis. Siswa terbentuk menjadi beberapa kelompok dan guru menjelaskan langkah-langkah proses pembuatan belahan golbi secara lisan dan demonstrasi.

Menurut guru pengampu mata pelajaran teknologi menjahit, guru mengalami beberapa kesulitan dalam menjelaskan prosedur kerja membuat golbi. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah demi langkah dalam membuat belahan golbi karena dinilai cukup sulit dan membutuhkan ketelitian tinggi, belahan golbi masih abstrak bagi siswa yang belum pernah membuatnya. Siswa dinilai kesulitan pada urutan pemasangan *ritslitting*, pemasangan lidah dan lapisan belahan. Tahap ini dinilai cukup sulit bagi siswa karena membutuhkan ketelitian dan pemahaman yang baik terhadap bentuk golbi yang akan dibuat. Hasil observasi di kelas pada saat proses pembelajaran teknologi menjahit berlangsung, dilihat dari hasil produk yang dibuat oleh siswa, kebanyakan siswa masih salah dalam membuat garis golbi. Hanya 13 siswa dari 29 siswa yang dapat menyelesaikan belahan golbi dengan benar dan tepat waktu. Pada proses pelaksanaannya di kelas, banyak siswa kembali bertanya kepada guru atau bertanya kepada teman kelompok lainnya yang juga belum paham mengenai prosedur kerja secara benar. Penggunaan media yang sudah ada seperti *Jobsheet*, *Hand out* dan papan tulis belum dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam menangkap materi yang diinginkan dengan

cepat. Hal ini tentu membuat proses belajar mengajar memakan waktu yang lama dan tidak efektif.

Dari hasil pengamatan tersebut, diperlukan media secara visual disertai dengan contoh benda yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari langkah demi langkah dalam membuat belahan golbi dengan lebih mudah dan cepat. Oleh karena itu, Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) adalah media yang tepat guna menjawab masalah dan mendukung proses pembelajaran ini.

Media pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) dinilai dapat memenuhi kebutuhan siswa karena Media *Chart* Tiga Dimensi merupakan media yang dapat menyajikan penjelasan langkah-langkah pembuatan belahan golbi secara urut disertai dengan contoh benda. Sehingga, siswa mendapatkan pengalaman riil dengan melihat setiap langkah proses pembuatan belahan golbi mulai dari persiapan alat dan bahan hingga proses penyelesaian. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembuatan belahan golbi. Selain itu, dengan adanya Media *Chart* Tiga Dimensi ini, guru juga menjadi lebih terbantu dalam menyampaikan materi dan mendemonstrasikan proses pembuatan belahan golbi kepada siswa.

Hal ini akan berdampak pada proses pencapaian tujuan pembelajaran, karena dengan kemudahan guru dalam menyampaikan materi dan kemudahan siswa dalam menerima materi, tujuan pembelajaran akan semakin cepat tercapai dengan hasil pembelajaran yang sebaik mungkin. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena guru dapat terbantu dalam mengajar dengan bantuan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D). Sehingga siswa juga terlatih untuk menganalisis sendiri dengan

Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) tersebut. Siswa dapat menjadi lebih aktif dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugasnya.

Kelebihan dari Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam menganalisis langkah kerja dengan lebih leluasa. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dimensi ini dapat dilihat dan diraba sehingga dapat menjadi bahan diskusi siswa bersama-sama. Oleh karena itu, ada kebutuhan akan media pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembuatan golbi pada di SMKN 1 Depok. Penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana SMKN 1 Depok”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, identifikasi yang terdapat pada proses pembelajaran pembuatan belahan golbi mata pelajaran teknologi menjahit siswa kelas X SMKN 1 Depok adalah sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam memahami prosedur kerja yang dijelaskan oleh guru
2. Siswa menghadapi kesulitan dalam memasang ritsluitting, lidah dan lapisan pada belahan golbi hingga penyelesaian
3. Siswa harus dituntun oleh guru pada setiap langkah pembuatan belahan golbi
4. Siswa menjadi kurang mandiri dalam menyelesaikan tugasnya
5. Kurang efektifnya pembelajaran karena memakan waktu lebih lama untuk mencapai kompetensi

6. Media yang digunakan belum dapat memenuhi kebutuhan siswa
7. Hanya 13 siswa dari 29 siswa dapat menyelesaikan belahan golbi tepat waktu dan sesuai dengan kriteria

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini akan lebih berfokus pada mata pelajaran teknologi menjahit materi pembuatan belahan golbi.

Maka penelitian akan dibatasi pada permasalahan Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok mencakup komponen pengembangan dan kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) pembuatan belahan golbi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 1 Depok?
2. Bagaimana kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 1 Depok?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah :

1. Menghasilkan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 1 Depok
2. Mengetahui kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 1 Depok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat membawa dampak positif :

1. Secara teoritis :

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam materi langkah-langkah pembuatan belahan golbi pada mata pelajaran teknologi menjahit. Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) ini juga bermanfaat untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Secara praktis :

- a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam pembuatan belahan golbi, menambah ketertarikan, keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses belajar.

b. Bagi guru

Guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan informasi dan materi kepada siswa. Selain itu menarik perhatian siswa agar menjadi lebih aktif dan mandiri. Sehingga guru dapat membangun proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan prestasi siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi guru mengenai pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D). Guru menjadi lebih termotivasi meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

d. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi kuliah. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam membuat Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) dan mengaplikasikannya kepada siswa. Menjadi bekal dalam mempersiapkan media pembelajaran sebelum terjun ke profesi guru.

e. Bagi Program studi pendidikan teknik busana

Menjadi referensi bagi mahasiswa pendidikan teknik busana yang meneliti mengenai media pembelajaran. Dapat menambah koleksi pengembangan media pembelajaran di program studi pendidikan teknik busana.

G. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan merupakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X Tata Busana di SMKN 1 Depok. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) merupakan media non proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional.

Media ini menyajikan benda asli atau dapat pula benda tiruan yang mewakilinya. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) menjelaskan secara rinci langkah demi langkah pembuatan belahan golbi, termasuk mengatasi beberapa masalah yang dijabarkan pada latar belakang di atas dengan asumsi yaitu sebagai berikut :

Menurut Oemar Hamalik (1983:55) pengalaman diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan dari yang sebenarnya-suatu penciptaan kembali, berhubungan dengan benda atau kejadian itu mungkin sulit didapat, atau terlalu kecil, terlalu besar, terlalu jauh dan sebagainya. Manfaatnya : memberikan kesan yang mendalam, memberikan arti yang sebenarnya, menambah pengertian dan menghilangkan verbalisme.

H. Spesifikasi Produk

Produk dari penelitian ini diharapkan menghasilkan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembuatan Belahan Golbi berupa media yang dapat digunakan sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran baik dengan metode pembelajaran klasikal maupun individual
- b. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) merupakan fragmen belahan golbi yang disajikan dalam langkah-langkah dan ditempelkan pada bahan banner berwarna hitam, putih dan kuning. Berukuran 80 cm x 60 cm sebanyak 17 lembar. Fragmen ini dapat dilepas dan dipasang kembali sehingga siswa mudah dalam menganalisis begitu pula guru menjadi lebih mudah dalam mendemonstrasikan kepada siswa.
- c. Pembuatan belahan golbi menggunakan bahan kain katun blacu. Penggunaan bahan ini karena memiliki karakteristik bahan yang mudah dijahit dan sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d. Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) akan dipasang di lab menjahit busana agar dapat menjadi sarana atau alat dalam pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan mandiri.